DAFTAR PUSTAKA

Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends : Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 45-48.

Ahdiyat, M. A. (2020). Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi. *Ettisal: Journal of Communication*, 211-225.

Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Research Gate*, 1-20.

Amir, M., Wajdi, R., & Syukri. (2020). Perilaku Komunikasi (Studi terhadap Mahasiswa Fisip Universitas Muhammadiyah Makassar). *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 93-111.

Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 266-283.

Asfar, I. T. (2019). ANALISIS NARATIF, ANALISIS KONTEN, DAN ANALISIS SEMIOTIK (Penelitian Kualitatif). *no*, 1-54.

Baugh, T. (2018). The Four Horsemen in Popular Culture. *Digital Literature Review*, 108-119.

Clement, J. (2024, November 5). *Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 2nd quarter 2024, by region*. Retrieved from Statista: https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/

Fadhilla, R., & Siregar, A. P. (2024). Dampak Lingkungan Pertemanan Toxic Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Journal Research and Education Studies*, 37-48.

Fai. (2022, November 3). *Kekerasan Verbal dan Non-Verbal Adalah*. Retrieved from umsu.ac.id: https://umsu.ac.id/kekerasan-verbal-non-adalah/

Febriansyah, M., & Isnaini, M. (2020). PENGARUH KONTEN CHANNEL YOUTUBE ERICKO LIM TERHADAP PERILAKU IMITATIF REMAJA. *PANTAREI*.

Gunarta, I. M., & Dewi, N. L. (2024). PROBLEMATIKA KOMUNIKASI KELUARGA DAN PENANGGULANGANNYA Analisis Wacana Tri Kaya Parisudha dan Gottmans. *Anubhava: Jurnal Ilmu Komunikasi Hindu*, 584-595.

Gustam, R. R. (2015). Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop Di Kalangan Komunitas Samarinda Dan Balikpapan. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 224-242.

Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. (2021). Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-7.

Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi.* Sidoarjo: UMSIDA Press.

Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 23-29.

Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9-15.

Khoirunnisa, S. N., & Putri, S. A. (2023). Variasi Bahasa Dalam Video Youtube Gita Savitri Devi Berjudul Toxic Positivity | Beropini Eps. 39. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, 90-103.

Krisdiyansah, Y., Mulyana, A., & Sugiyono. (2022). Degradasi Fungsi-Fungsi Pendidikan Dalam Pewarisan dan Perubahan Nilai-Nilai Sosial dan Budaya. *TANZHIMUNA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 204-218.

Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *JURNAL ILMIAH SOCIETY* , 1-13.

Mahipal. (2024 , October 21). *8 Jenis Konten YouTube Paling Populer di Tahun 2024*. Retrieved from radarsuara: https://www.radarsuara.com/berita/1729518904/8-jenis-konten-youtube-paling-populer-di-tahun-2024

Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan.* Sidoarjo: UMSIDA Press.

Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 29-37.

Prabowo, A., & Heriyanto. (2013). ANALISIS PEMANFAATAN BUKU ELEKTRONIK (E-BOOK) OLEH PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 SEMARANG. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 1-9.

Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Rengkuan, N. H., Liando, D. M., & Monintja, D. K. (2023). Efektifitas Kinerja Pemerintah Dalam Progam Reaksi Respon Realief Daerah (R3D) Di Kabupaten Minahasa. *JURNAL GOVERNANCE*, 1-11.

Robbani, M. U., Arviani, H., & Febriyanti, S. N. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 323-337.

Romadina, V. N., Juwita, O., & Pandunata, P. (2024). Analisis Komentar Toxic Terhadap Informasi COVID-19 pada YouTube Kementerian Kesehatan Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier. *INFORMAL: Informatics Journal*, 92-99.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian.* Jogjakarta : PENERBIT KBM INDONESIA.

Sulistyawati. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: K-Media .

Suryadi, A. (2017). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* , 8-13.

Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020). Strategi Public Relations Pt Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations . *Journal Komunikasi*, 1-9.

Syarif, I. A., Utomo, E., & Prihartanto, E. (2021). IDENTIFIKASI POTENSI PENGEMBANGAN WILAYAH PESISIR KELURAHAN KARANG ANYAR PANTAI KOTA TARAKAN. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 225-233.

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 33-40.

Wearesocial.com. (2024, january 1). Retrieved from we are social: https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/

Zulfirman, R. (2022). Implemetasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Man 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 147-153.

Zulham, F. M. (2020 , Desember 30). *Fenomena Livestream Video Game Yang Digandrungi Oleh Khalayak Millennials*. Retrieved from Kumparan: